

namcot

メトロクロス

とりあつかい せつ めい しょ
取扱説明書



METRO-CROSS

このたびはナムコット・ゲームカセット「メトロクロス」をお求め頂きまして、
誠にありがとうございます。プレイの前にお読み頂きますとより楽しく遊ぶ
ことができます。「こんなもの読まなくても遊べる！」というあなたも、ものは
ためし。ぜひご一読を。

目

次

1	使用上の注意.....	P①
2	操作の方法.....	P②
3	ストーリー.....	P④
4	遊び方.....	P⑤
5	キャラクター紹介.....	P⑥
6	パワーアップ.....	P⑩
7	必勝テクニック.....	P⑪

「メトロクロス」は、1985^{ねん}年、ナムコが発表^{はつぴょう}したユニークなアクションゲームです。ゲームセンターの興奮^{こうふん}をそのままに、楽しさ^{たの}をグレードアップし、ファミリーコンピュータ用^{よう}ゲームカセットとして、いま新登場^{しんとうじょう}です。ファイトいっぱいチャレンジしてください。

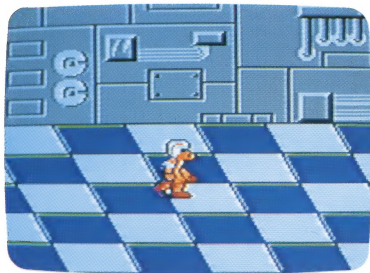
1

使用上の注意

- カセットを交換^{こうかん}する時は必ず電源^{でんげん}を切^きって下^{くだ}さい。
- 精密機器^{せいみつ きき}ですので極端^{きょくたん}な温度条件^{おんど じょうけん}下^かの使用^{しよう}や保管^{ほかん}、強いショック^{つよ}等は避^さけて下^{くだ}さい。また、絶対^{ぜったい}に分解^{ぶんかい}はしな^{くだ}いで下^{くだ}さい。
- 端子部^{たん し ぶ}に直接^{ちよく せつ}触^ふれたり、水^{みず}にぬらしたりしないよう御注意^{ご ちゆう い}下^{くだ}さい。

2

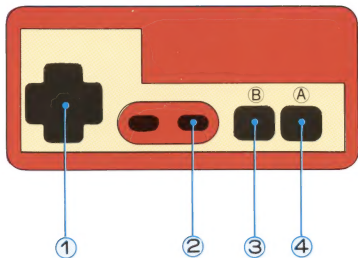
操作の方法

■メトロクロスゲーム^{しんこう}進行

必ず^{かならず}拾^{ひろ}おう！スケートボードは便利^{べんり}な乗^{のり}物^{もの}。スリップゾーンもなんのその。
時間^{じかん}内にゴール^{はい}に入ればクリアです。

スタートボタンを押^おすと、ゲームが始^{はし}まります。走り始めると、次々^{つぎつぎ}と障害^{しょうがい}物が現^あわれてきます。グリーンタイルのスリップゾーンはジャンプでかわします。アルミカン^けを蹴^これば高得点^{こうとくてん}。ジャンボカン^{くだ}はジャンプでかわして下さい。タイヤにぶつからないように。オレンジカンはスペシャル・ドリンク。

■コントローラーの操作^{そう さ}



- ①ランナーの移動^{いどう}に使用^{しよう}。
- ②ゲームスタート、中断^{ちゅうだん}に使用^{しよう}。
- ③スペシャル・ドリンクを飲^のむのに使用^{しよう}。
- ④ジャンプに使用^{しよう}。

- ゲーム途中^{とちゅう}でSTARTボタンを押^おすと一時中断^{いちじちゅうだん}、もう一度押せばゲームが再開^{さいかい}されます。
- リセットボタンを押^おしても最高得点^{さいこうとくてん}は消^きえません。

『おれは、^{いっ たい} 一体、^{だれ} 誰なんだ。』^{かれ} 彼が^き 気づいた^{とき} 時、^{そこ} そこには、^{どこ} どこまでも^{つづ} 続く^{ろう か} 廊下
があつた。^{なに} 何か^{きょ だい} 巨大な^{たてもの} 建物の中^{なか} のか、^{う ちゅう せん} それとも^{ない ぶ} 宇宙船の内部^{なか} なのか。

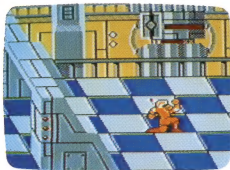
^{き おく} 記憶を^{あせ} なくして^{かれ} 焦る^{まえ} 彼の^{とつ ぜん} 前に、^{せま} 突然、^{しりつ} ジャンボカンが^{はし} 迫^{こん ど} ってくる。^{しりつ} とんで、
とんで、^こ とび越^{で ぐち} えろ。^{もと} 出口を^{はし} 求めて^{こん ど} 走る^{しりつ} うちに、^{しりつ} 今度は^{しりつ} スリップゾーンの^{しりつ} 出
^{げん} 現……。そして^{つぎ つぎ} 次々と^{こう げき} 攻撃を^{しょう がい ぶつ} かけてくる^{しょう がい ぶつ} 障害物^{しょう がい ぶつ} たち。

これは、^{ゆめ} 夢^め なんだ、^{め ざ} 目覚め^{せ かい} れば、^{きず} もとの^{きず} 世界^{きず} へも^{きず} どれ^{きず} るんだと、^{きず} 傷^{きず} だらけの
^{はし} ランナー^{つづ} になって^{はし} 走り^{はし} 続ける。しかし、^{かれ} 彼が^{め ざ} 目覚め^{とき} た^{きょう ぶ} 時、^{だい} 恐怖^{だい} の第2^{だい} ラウンド
が^{はじ} 始^{はじ} まったのだ。

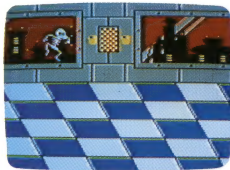
4

遊び方

主人公(傷だらけのランナー)を操作して、時間内にゴールにたどりつくのが目的です。ゴールにたどりつく前にTIMEが0になるとゲームオーバーです。1ステージは4つのラウンドからなっています。3ラウンドをクリアすると4ラウンドの制限時間に前の3ラウンドの残ったタイムが加算されます。



時間内に無事クリア。



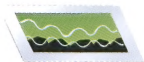
時間切れで感電してしまった。

TIMEが10を切ると画面にスパークが出ます。スパークが出たらあわてて走ろう。



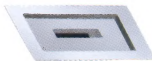
●スリップゾーン

ここに入ると、つるつるすべってスピードが落ち、なかなか先へ進めません。ジャンプしてもスピードは落ちたままです。



●落とし穴

いわずとしれた落とし穴。ここに落ちると出るのに時間がかかります。



●クラッカー

これにのると破裂して、ランナーは吹き飛ばされてしまいます。



●ジャンボカン

コース上を転がってくる大きなカン。ランナーがジャンプ中にぶつくとバランスをくずし、走っている時はつぶされてしまいます。



●ハードル

コースに^お置かれています。ぶつかるとランナーはバランスをくずします。



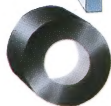
●キューブ

コースを上下に^{じょうげ}転がっている^{ころ}四角い^{しかく}謎^{なぞ}の箱^{はこ}。ぶつかるとランナーはつぶされてしまいます。



●ウォール

コース上^{じょう}を^で出たり^ひ引っ^こ込んだりしている^{かべ}壁。ぶつかるとランナーはバランスをくずしたり^{てんとう}転倒したりします。



●ジャンボタイヤ

^き決まったコースをはねてくるタイヤ。あたるとランナーはころんでしまいます。



●ネズミ

ランナーにかみついてきます。かみつかれるとランナーのスピードがおちます。



●キングとナイト

ランナーをめがけて^{たいあ}体当たりをします。チェスのルールに^{したが}従って^{うご}動きます。



●コンベヤー

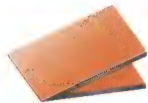
^{はし}走れど^{はし}走れど^{さき}先へ^{すす}進まず、その^ば場かけ^{あし}足になってしまい、ジャンプしても^{さき}先へ^{すす}進めません。横へしか^{よこ}動けない^{うご}こまった^{しろ}代物^{もの}。



●^ひ飛車^{しや}、^{かく}角



キングとナイトに^ま負けるものかとしつこく^お追いかけてきます。



●ジャンプ台^{へい}

タイミングよくふみ切ると遠くへ^{きとお}ジャンプできます。



メトロには障害物ばかりでなく、ランナーの助けになる物もあります。



●アルミカン

蹴ればボーナス、上から踏みつぶすとタイマーストップ。



●スペシャル・ドリンク

ランナーをスピードアップできます。スペシャル・ラウンド終了までためておくことができます。



●スケートボード

これに乗るとスリップゾーンでもスピードが落ちません。



●スーパーブーツ

これを取ると、一定時間 無敵になります。



●スペシャル・ドリンクパック

スペシャル・ドリンク2本分のパワーがあります。

■アルミカン^{ゆうこう}を有効に

後半^{こうはん}のラウンドになるほど時間^{じかん}に余裕^{よゆう}がなくなってきます。アルミカン^{じょうず}を上手^{くた}につぶして下さい。

■スペシャル・ドリンク

スペシャル・ドリンクは、スペシャル・ラウンド^{しゅうれいよう}終了までためておくことができ、ボーナスポイントになりますが、クリアできなければ意味^{いみ}がありません。もったいながらず^{つか}に使^{つか}いましょう。

■転^{ころ}んでもはやく立ち直^{たなお}れ

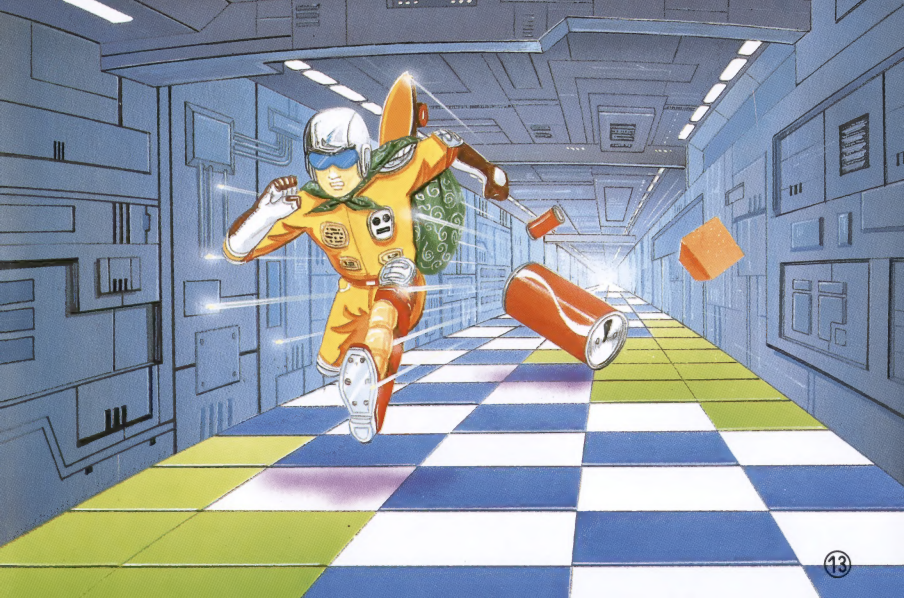
転^{ころ}んだり、穴^{あな}に落ち^おちたりしたときは、ジャンプボタンをたくさん^た叩^{たた}くと、はやく立ち直^{たなお}ることができます。

■クラッカージャンプ

ジャンプボタンを押したままクラッカーにのると遠くまでジャンプ
することができます。

■マップを覚えよう

障害物の出現位置を覚え、自分なりのコースを作りましょう。



「遊び」をフリエイトする——
株式会社 ナムコ

〒146 東京都大田区多摩川2-8-5 ナムコット係 ☎03(756)7651

●故障等のお問い合わせは、お買い求めのお店、もしくは下記まで

(株)ナムコ・サービスセンター

〒222 神奈川県横浜市港北区樽町2-1-60 ☎横浜045(542)8761